Clive Barker's

NIGHTBREED

CABAL

THE INTERACTIVE MOVIE

ATARI ST
CBM AMIGA
IBM / AMSTRAD PC
& COMPATIBLES

ocean®

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH

THE NIGHTBREED

SCENARIO

Believed to be responsible for a series of murders, Aaron Boone hears of a wonderful place called Midian; a place where a race of supernatural beings live, isolated from the inhumanities of man. In a bid to escape the unjust world, Boone discovers this underground Necropolis, hoping to be accepted as one of these creatures, the 'Breed'. However, this ambition becomes fulfilled in a nightmarish fashion, as he gets bitten by Peloquin, a cannibalistic Breed member, and thus undergoes an incredible transformation. Unwittingly, Boone leads the police department to Midian. In a civilization where everything that is different must be destroyed, these 'Sons Of the Free' mount an enormous attack upon the underground city, aided by 'The Mask' - the true serial killer whom Boone had been mistaken for. Will Boone have caused the downfall of the Nightbreed, or can he become their saviour? A combination of strategy elements and arcade-style action makes this a game of uncompromising challenges, varying every time it is played.

LOADING

ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. If you have two disk drives insert disk 1 into drive A and disk 2 into drive B. Please leave the disks in their drives throughout the game. This program will then load automatically; follow on screen instructions.

AMIGA 500

Insert the disk in drive A and turn on the computer; If you have two disk drives insert disk 1 into drive A and disk 2 into drive B. This program will then load automatically; follow on screen instructions.

AMIGA 1000

Insert the System disk; when the Workbench disk illustration appears insert the game disk; the program will then automatically load and run. If you have two disk drives insert disk 1 into drive A and disk 2 into drive B. Please leave the disks in their drives throughout the game.

IBM PC & COMPATIBLES

Insert disk 1 into the drive. Select drive and press return. When the prompt appears type in:

NIGHT < first parameter > < second parameter (optional) >

The first parameter can be one of the following:

CGA	loads in CGA version
VGA	loads in VGA version
EGA	loads in EGA version
TGA	loads in the Tandy 16 colour version

Second Parameter (optional) can be:

MUTE	Disables sound
NORMAL	IBM buzzer (default)
ROLAND	The Roland LAPC-1 Sound Card

e.g. If you wish to load in the game on a PC with a VGA card and Roland Sound Card, type:

NIGHT <space> VGA <space> ROLAND

PC ONLY

THIS GAME INCORPORATES OFF-DISK PROTECTION. WHEN THE GAME HAS LOADED, YOU WILL BE PROMPTED TO ENTER A FOUR LETTER CODE BASED ON THE CO-ORDINATES GIVEN. REFER TO THE CODE MATRIX IN THIS MANUAL FOR THIS CODE.

CONTROLS

This game can be controlled by Mouse (not IBM), Joystick or Keyboard.

KEYBOARD

AMIGA

Z	LEFT
X	RIGHT
;	UP
.	DOWN
SPACE BAR	FIRE

ATARI ST

LEFT SHIFT	LEFT
ALTERNATE	RIGHT
RETURN	UP
RIGHT SHIFT	DOWN
SPACE BAR	FIRE

IBM PC & COMPATIBLES

Z	LEFT
X	RIGHT
'	UP
/	DOWN
SPACE	FIRE
A	SELECT AMSTRAD JOYSTICK
J	SELECT IBM JOYSTICK
K	SELECT KEYS (DEFAULT)

After you have read the information on screen or in the text boxes you can click the left mouse button or press fire to go on to the next item. Options are selected by moving the icon/sprite over the word or words and clicking the left mouse button or pressing fire.

GAMEPLAY

The gameplay of NIGHTBREED-THE INTERACTIVE MOVIE closely follows the plotline of the film. There is a set order in which to perform acts/visit places - trial and error will help you reach the correct conclusion. Set out below is a series of instructions, designed to aid you play specific sections. How you achieve the correct objective, in the correct order is for you to find out!

CAR MAP SECTION

There are three main destinations in the map. They are:

THE ASYLUM, POLICE STATION and MIDIAN TOWN

You move your car around the map by selecting a connecting junction or bend in the road.

At various points in the map are petrol stations at which you can fill up and repair your car if you have any money. When you buy petrol any damage to your tyres or petrol tank will be repaired.

When you come across a police road-block you have two choices:

A) Turn round

B) Ram the road-block

If you turn round you must find an alternate route to your ultimate destination.

If you ram the road block you run the risk of being captured and having your car damaged. The more you ram through road blocks the more damage is inflicted on your car and this narrows your chances of successfully ramming future road blocks! You may also get hit in the petrol tank or tyres by stray bullets.

NECROPOLIS GATES AT MIDIAN TOWN

You have three options:

A) Enter Graveyard
B) Look around
C) Enter Midian Complex

ESCAPE FROM PELOQUIN

You may come across Peloquin a Nightbreed. He is ferocious and hungry. You, to him, are meat! Your only chance of survival is to run out of the necropolis where he cannot follow.

To do this you must press fire in time with each arm at its highest point in front of your chest. This will increase your running speed and hopefully you will be able to keep ahead of Peloquin. A meter at the top of the screen shows the distance between you.

MASK ENCOUNTER

The Mask is skilled in the art of knife throwing! In his coat he hides an assortment of knives that would put an abattoir to shame. To survive you must dodge the knives until his supply of blades has gone.

MIDIAN UNDERGROUND COMPLEX

Midian is an underground complex of tunnels and chasms. You must make your way to the heart of Midian to find Baphomet's chamber.

At the top left hand corner the status panel displays the direction, run away and fight options. On the right side of the display will be shown any Breed you rescue.

To move around Midian click on one of the four arrows Forward, Left, Right or Back. The view is from Boone's eye and Forward is always the direction that Boone is facing. When you move you also face the new direction. To turn on the spot click on the rotate arrows Clockwise or AntiClockwise.

You will come across various "Sons of the Free" and Breed as you make your way into Midian.

You may also enter a chasm, these are used by the Breed to either go deeper or higher into Midian.

These are also a form of security as they are easy to go down but very hard to get back up.
In the bowels of Midian are the Berserkers - wild, uncontrollable creatures locked away from contact with other Breed. The Berserkers must be released - but only when it is safe to do so!

✳ Hint - It would be useful to make a map of this section.

SONS OF THE FREE

When you see a "Son of the Free" you must either fight or run away from him. To select, choose the run or fight icon next to the direction panel.
If you choose run away you will run blindly back through Midian.
To fight use the following controls:

RIGHT	MOVE RIGHT
LEFT	MOVE LEFT
FIRE	PUNCH
FIRE/RIGHT	KICK
UP	JUMP KICK

LASER RIFLE

If you notice a small red dot, then you know a 'Son of the Free' is aiming his laser rifle at you! If he is allowed a shot at your forehead you will die instantly! Therefore you must be on your toes and dodge the red dot to survive.

FLYING MANTA RAY

These creatures, with razor sharp teeth, patrol the corridors of Midian cutting down any intruder in their path. You must duck or jump to avoid them but they don't give up easily! Use the following controls:

UP	JUMP UP
DOWN	DUCK DOWN

✳ Hint - Good eye to hand co-ordination is essential to survive a Manta-Ray attack.

CHASMS

These are essentially vertical tunnels with ledges at various points. To the Breed they are no problem as the Shapechangers can just transform to smoke and float up, and the more agile have memorised the positions of the ledges and leap from one to the other. But for you - a mere mortal - it is a bit harder!

Once in the chasm you must reach the other end.

GOING DOWN

This is the easy part, all you need to do is drop from ledge to ledge till you reach the bottom.

GOING UP

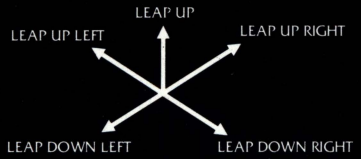
You must jump up and either land on a ledge or grab the edge and pull yourself up onto it. You can't hang around because the ledges crumble or withdraw into the rock.

Try not to collide with the walls too much as your body can only take a certain amount of battering!

Use the following controls:

LEFT	CREEP LEFT
RIGHT	CREEP RIGHT
DOWN	DUCK

With fire pressed:



* Hint - If you are unsure where the next ledge is just jump straight up for a look.
* Hint - You can bounce off the walls to enable you to reach an otherwise inaccessible ledge.

NIGHTBREED

Its program code and graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

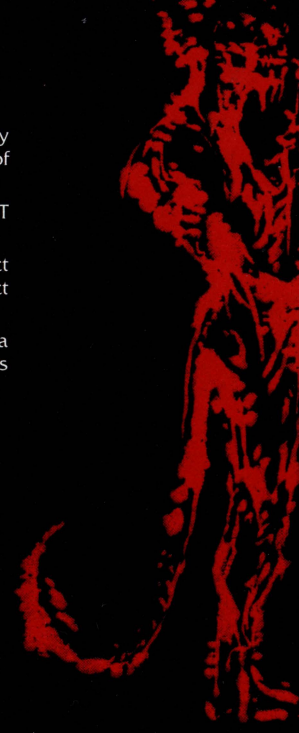
If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective, please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does affect your statutory rights.

CREDITS

Designed and coded by Impact Software Development Ltd.

Clive Barker's Night Breed ™ & ©1990 Morgan Creek Productions
©1990 Ocean Software Ltd.
All rights reserved



THE NIGHTBREED (LES GENS DE LA NUIT)

SCENARIO

Aaron Boone, que l'on croit responsable de plusieurs meurtres, entend parler d'un merveilleux endroit appelé Midian; un endroit où habite une race d'êtres surnaturels, isolée de toutes les cruautés humaines. Pour tenter de fuir un monde qui l'accuse injustement, Boone va découvrir cette nécropole souterraine; il espère être accepté comme s'il était lui-même une de ces créatures, 'La Race'. Malheureusement, son rêve se transforme en cauchemar. En effet, il est mordu par Peloquin, un membre cannibale de la Race, et il subit une transformation totalement incroyable. Sans le vouloir, Boone conduit la police jusqu'à Midian. Dans une civilisation où tout ce qui est différent doit être détruit, ces 'Fils de la Liberté' organisent une monstrueuse attaque sur la cité souterraine, aidés par 'Le Masque' qui, plutôt que Boone, est le réel auteur de la série de meurtres. Boone a-t-il condamné la Race Nightbreed (les Gens de la Nuit), ou va-t-il pouvoir les sauver? Une combinaison d'éléments stratégiques et d'actions dignes des jeux d'arcade vous offre un jeu de défis inégalés et qui vous surprendra chaque fois que vous le jouerez.

CHARGEMENT

ATARI ST

Mettre en marche l'ordinateur et le lecteur de disquette puis placer la disquette dans le lecteur. Si vous disposez d'un lecteur de disquette secondaire, placer la disquette 1 dans le lecteur A et la disquette 2 dans le lecteur B. Le programme se chargera ensuite automatiquement. Suivez les instructions sur l'écran.

AMIGA 500

Placez le disque dans l'unité A et mettez votre ordinateur sous tension. Si vous avez deux unités de disque, placez le disque 1 dans l'unité A et le disque 2 dans l'unité B. Ce programme se charge alors automatiquement; suivez les instructions sur l'écran.

AMIGA 1000

Installez le disque système; lorsque l'illustration du disque Workbench apparaît, installez le disque du jeu. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement. Si vous avez deux unités de disque, installez le disque 1 dans l'unité A et le disque 2 dans l'unité B. Veuillez laisser les disques dans leurs unités respectives pendant toute la durée du jeu.

PC IBM ET COMPATIBLES

Insérez disquette numéro 1 dans le lecteur de disquettes. Sélectionnez le lecteur et appuyez sur la touche retour. Lorsque le message apparaît, tappez:

NIGHT < premier paramètre > < second paramètre (faculatif) >

Le premier paramètre peut être un des suivants:

CGA	charge en version CGA
VGA	charge en version VGA
EGA	charge en version EGA
TGA	charge en versionTandy 16 coleur

Second paramètre (faculatif) peut être:

MUTE	élimine le son
NORMAL	sonnerie IBM (implicite)
ROLAND	la carte de son Roland LAPC-1

e.g. Si vous désirez charger le jeu sur un PC avec une carte VGA et une carte son Roland, tappez:

NIGHT <espace> VGA <espace> ROLAND

PC SEULEMENT

CE JEU EDORE L'UN SYSTEME DE PROTECTION HORS'DISQUE. UNE FOIS QUE LE JEU AET CHARGER, VOUS SEREZ INCITE A INTRODUIRE UN CODE DE 4 LETTRES BASE SUR LES COODONNEES DONNEES. POUR CE FAIRE, PRIERE DE CE RESERER A LA MATRIC DECODE INDIQUE DANS CE MANUEL

COMMANDES

Ce jeu peut se contrôler à la souris, au levier ou au clavier.

CLAVIER

AMIGA

Z	VERS LA GAUCHE
X	VERS LA DROITE
;	VERS LE HAUT
.	VERS LE BAS
BARRE D'ESPACEMENT	FEU

ATARI ST

MAJUSCULES GAUCHE	VERS LA GAUCHE
BASCULE	VERS LA DROITE
RETOUR	VERS LE HAUT
MAJUSCULES DROITE	VERS LE BAS
BARRE D'ESPACEMENT	FEU

IBM PC

Z	VERS LA GAUCHE
X	VERS LA DROITE
'	VERS LE HAUT
/	VERS LE BAS
BARRE D'ESPACEMENT	FEU
A	SELECTIONNER LA MANETTE DE JJEU AMSTRAD
J	SELECTIONNER MANETTE DE JEU IBM STANDARD
K	SELECTIONNER LE CLAVIER

Une fois que vous aurez lu les informations affichées sur l'écran ou dans les encadrés de texte, vous pouvez cliquer le bouton gauche de la souris ou appuyer sur feu pour passer à la rubrique suivante. Pour sélectionner des options, déplacez l'icône ou le lutin au-dessus du mot ou des mots, et cliquez le bouton gauche de la souris ou appuyez sur feu.

LE JEU

Le jeu de NIGHTBREED - THE INTERACTIVE MOVIE suit de très près le scénario du film. Il faut agir et visiter certains endroits dans un ordre déterminé - ce n'est qu'en tâtonnant que vous pourrez atteindre la conclusion correcte. Vous trouverez plus loin des instructions qui vous aideront à jouer des sections spécifiques. Mais c'est à vous seul de découvrir comment arriver au but par la voie correcte!

SECTION DE LA CARTE

La carte offre trois destinations principales. Ce sont:

L'ASILE, LE COMMISSARIAT DE POLICE et LA VILLE DE MIDIAN.

Vous déplacez votre voiture sur la carte en sélectionnant un carrefour ou un tournant sur la route.

En divers points de l'itinéraire, vous trouverez des stations-service où vous pourrez vous réapprovisionner en essence et réparer votre voiture, pourvu que vous ayez de l'argent. Chaque fois que vous achetez de l'essence, vos pneus ou votre réservoir à essence seront réparés si besoin est.

Lorsque vous arrivez à un barrage de police, vous avez deux options:

A) Revenir sur vos pas
B) Forcer le barrage

Si vous retournez sur vos pas, vous devez découvrir un autre itinéraire pour atteindre votre destination finale. Si vous forcez le barrage, vous risquez d'être capturé et votre voiture sera peut-être endommagée. Plus vous forcez les barrages, plus votre voiture s'endommage et moins vous avez de chances de pouvoir traverser d'autres barrages plus tard! De plus, votre réservoir à essence ou vos pneus risquent d'être percés par des balles.

LE PORTAIL DE LA NECROPOLE DANS LA VILLE DE MIDIAN

Vous avez trois options:

A) Entrer dans le cimetière
B) Regarder autour de vous
C) Entrer dans le complexe de Midian.

POUR ECHAPPER A PELOQUIN

Vous allez peut-être rencontrer Peloquin, l'un des 'Gens de la nuit'. Il est féroce et il a faim. Pour lui, vous n'êtes qu'un morceau de viande! Votre seule chance de survie est de vous échapper de la nécropole, car il ne pourra pas vous suivre.

Pour ce faire, vous devez appuyer sur feu chaque fois que chacun de vos bras est à son niveau le plus élevé devant votre thorax. Ceci vous permettra de courir plus vite et, nous l'espérons, d'éviter que Peloquin se rapproche de vous. En haut de l'écran, un compteur indique la distance qui vous sépare.

RENCONTRES AVEC LE MASQUE

Le Masque est un admirable lanceur de couteaux! Dans son manteau, il dissimule une gamme de coutelas dignes d'un abattoir! Pour survivre, vous devez éviter les couteaux jusqu'à ce qu'il ne reste plus de lames.

LE COMPLEXE SOUTERRAIN DE MIDIAN

Midian est un complexe souterrain de tunnels et de gouffres. Pour découvrir la salle de Baphomet, vous devez parvenir jusqu'au coeur de Midian.

En haut et à gauche, le panneau des états affiche les options de direction, de fuite et de lutte. Si vous sauvez des membres de La Race, ceci sera indiqué à droite de l'affichage.

Pour évoluer dans le complexe de Midian, cliquez vers l'une des quatre flèches vers l'Avant, vers la Gauche, vers la Droite ou vers l'Arrière. Ce que vous voyez est ce que voit Boone, et il fait toujours face vers l'avant. Lorsque vous faites un mouvement, vous faites également face à la nouvelle direction. Pour tourner sur place, cliquez sur les flèches de rotation Sens des aiguilles d'une montre ou Sens Contraire des aiguilles d'une montre.

Au fur et à mesure que vous avancez dans Midian, vous allez rencontrer divers 'Sons of the Free' (Fils de la Liberté) et des membres de La Race.
Vous pouvez également pénétrer dans un gouffre. Ces gouffres sont utilisés par La Race pour descendre ou remonter dans le complexe de Midian. De plus, ils constituent une certaine protection puisqu'il est très facile de descendre dans un gouffre, mais extrêmement difficile de remonter.
Dans les entrailles de Midian, vous trouverez les Berserkers - des créatures sauvages, incontrôlables, isolées de tout contact avec d'autres membres de La Race. Les Berserkers devront être libérés - mais seulement lorsque ceci ne présente aucun danger!

* Un petit conseil: Nous vous recommandons de dessiner une carte de cette section.

SONS OF THE FREE (LES FILS DE LA LIBERTE)

Lorsque vous voyez un Fils de la Liberté, vous pouvez lutter contre lui ou vous enfuir. Pour sélectionner, choisissez l'icône 'fuite ou combat' adjacente au panneau des directions.
Si vous préférez vous enfuir, vous retraverserez Midian sans savoir où vous allez. Pour lutter, utilisez les commandes suivantes:

DROITE	VERS LA DROITE
GAUCHE	VERS LA GAUCHE
FEU	COUP DE POING
FEU/DROITE	COUP DE PIED
VERS LE HAUT	SAUT ET COUP DE PIED

FUSIL LASER

Si vous remarquez un petit point rouge, vous saurez que l'un des Fils de la Liberté vous vise avec son fusil à laser! S'il touche votre front, vous allez mourir immédiatement! Alors, attention: pour survivre, évitez à tout prix le point rouge.

LES MANTA-RAIES VOLANTES

Ces créatures, aux dents bien aiguisées, patrouillent les corridors de Midian et dévorent tous les intrus. Vous devez vous baisser ou sauter pour les éviter, mais elles n'abandonnent pas facilement!

Utilisez les commandes suivantes:

VERS LE HAUT	POUR SAUTER
VERS LE BAS	POUR VOUS ACCROUPIR

* Un petit conseil: Pour survivre l'attaque d'une manta-raie, une excellente coordination entre l'oeil et la main est essentiel.

GOUFFRES

Ces gouffres sont en fait des tunnels verticaux avec, çà et là, des corniches. Ils ne présentent aucun problème pour les membres de La Race étant donné que les 'Transformateurs' peuvent simplement se transformer en fumée et flotter vers le haut, tandis que les plus agiles ont mémorisé les positions des corniches et peuvent sauter de l'une à l'autre. Mais pour vous, simple mortel, c'est un peu plus difficile!

Une fois dans le gouffre, vous devez atteindre la sortie.

POUR DESCENDRE

Rien de plus facile: il vous suffit de sauter de corniche en corniche jusqu'à ce que vous arriviez au fond.

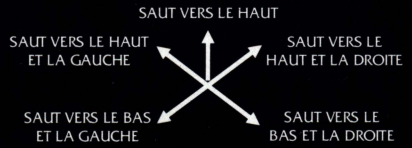
POUR MONTER

Vous devez faire un saut énorme et soit atterrir sur une corniche, soit agripper les bords de la corniche et vous hisser dessus. Vous avez intérêt à vous dépêcher; en effet, les corniches se désagrègent, ou disparaissent dans la roche.

Essayez de ne pas trop rentrer dans les murs, parce que votre corps n'y résisterait pas!
Utilisez les commandes suivantes:

GAUCHE	POUR RAMPER VERS LA GAUCHE
DROITE	POUR RAMPER VERS LA DROITE
VERS LE BAS	POUR VOUS ACCROUPIR

EN APPUYANT SUR FEU:



* Un petit conseil: Si vous ne savez pas exactement où se trouve la corniche suivante, sautez simplement droit vers le haut pour regarder.
* Un autre petit conseil: Si une corniche semble inaccessible, utilisez les parois pour rebondir.

NIGHTBREED (LES GENS DE LA NUIT)

Son programme et ses graphiques sont la propriété de Ocean Software Limited et le jeu ne peut être reproduit, stocké, loué ou diffusé, sous quelque forme que ce soit, sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

CE LOGICIEL A ETE ELABORE ET REALISE AVEC SOIN, SELON LES NORMES DE QUALITE LES PLUS RIGOUREUSES. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES CONSIGNES DE CHARGEMENT.

GENERIQUE

Conception et codage par Impact Software Development Ltd.
Clive Barker's Nightbreed ™ & © 1990 Morgan Creek Productions
© 1990 Ocean Software Ltd.
Tous droits réservés

THE NIGHTBREED (AUSGEBURTEN DER NACHT)

DIE GESCHICHTE

Aaron Boone steht unter dem Verdacht, eine Serie von Morden begangen zu haben, als er von einem wunderbaren Ort hört, der Midian genannt wird. Dort sollen übernatürliche Wesen isoliert von der unmenschlichen Wirklichkeit leben. Boone versucht der ungerechten Welt zu entkommen und sucht nach diesem verborgenen Nekropolis. Er hofft, von diesen Kreaturen als einer von ihnen akzeptiert zu werden - als Mitglied der 'Brut'. Dieser Wunsch wird auf schreckliche Weise erfüllt, denn er wird von Peloquin, einem kannibalistischen Mitglied der Brut, gebissen und ihm widerfährt eine unglaubliche Verwandlung. Ohne daß er es bemerkt, führt Boone auch die Polizei nach Midian. Die 'Freien Söhne' stammen aus einer Zivilisation, wo alles, was nicht der Norm entspricht vernichtet wird. Sie starten einen unbarmherzigen Angriff auf die unterirdische Stadt, angeführt von der 'Maske' - der wirkliche Mörder, für den Boone gehalten wurde. Wird Boone der Auslöser für den Untergang der Nachtbrut sein, oder kann er ihr Retter werden? Die Kombination von strategischen Elementen mit actionreichen Szenen macht dieses Spiel zu einem spannenden Abenteuer, das immer neue Variationen bietet.

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk ein. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Haben Sie zwei Laufwerke, legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A und Diskette 2 in Laufwerk B. Das Programm wird automatisch geladen - befolgen Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm.

AMIGA 500

Legen Sie die Diskette in das interne Laufwerk ein und schalten Sie den Computer an. Haben Sie zwei Laufwerke, legen Sie die Diskette 1 in Laufwerk A und die Diskette 2 in Laufwerk B. Das Programm wird automatisch geladen.

AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Haben Sie zwei Laufwerke, legen Sie die Diskette 1 in Laufwerk A und die Diskette 2 in Laufwerk B. Das Programm wird automatisch geladen. Bitte nehmen Sie die Disketten während des Spiels nicht aus dem Laufwerk.

IBM PC UND KOMPATIBLE

Legen Sie die Diskette 1 in das Laufwerk ein, und wählen Sie das Laufwerk an. Sie starten das Spiel mit der Eingabe

NIGHT < erster Parameter > < zweiter Parameter (optional) >

Optionen für den ersten Parameter:

CGA	lädt die Version für CGA-Grafik
VGA	lädt die Version für VGA-Grafik
EGA	lädt die Version für EGA-Grafik
TGA	lädt die Version für Tandy-16 Farb-Grafik

Optionen für den zweiten Parameter:

MUTE	schaltet die Geräusche ab
NORMAL	Normaler Ton (Voreinstellung)
ROLAND	Roland LAPC-1 Soundkarte

Beispiel: Um das Spiel auf einem PC mit VGA-Grafik und Roland Soundkarte zu laden, geben Sie folgende Zeile ein:

NIGHT (Leerfeld) VGA (Leerfeld) ROLAND

NUR FÜR PC

DIESES SPIEL IST MIT EINEM GEHEIMKODE GESCHÜTZT. NACH DEM LADEN FORDERT DAS PROGRAMM SIE AUF, EINEN AUS VIER ZEICHEN BESTEHENDEN KODE EINZUGEBEN, DER AUS DEN KOORDINATEN BERECHNET WIRD. SIE FINDEN DEN RICHTIGEN KODE IN DER TABELLE IN DIESER ANLEITUNG.

STEUERUNG

Dieses Spiel wird mit der Maus, einem Joystick oder der Tastatur gesteuert.

TASTATUR

Z	LINKS
X	RECHTS
:	AUFWÄRTS
.	ABWÄRTS
LEERFELD	FEUERN

ATARI ST

Linke Shift-Taste	nach links
Alternate	nach rechts
Return	aufwärts
Rechte Shift-Taste	Abwärts
Leerfeld	Feuern

IBM PC UND KOMPATIBLE

Y	nach links
X	nach rechts
Ä	Aufwärts
-	Abwärts
Leerfeld	Feuern
A	Amstrad Joystick
J	IBM Joystick
K	Tastatur (Voreinstellung)

Nachdem Sie die Informationen in den Bildern oder den Textfenstern gelesen haben, kommen Sie durch Drücken der linken Maustaste oder der Feuertaste zum nächsten Punkt. Zum Anwählen einer Option bewegen Sie die Figur auf das Wort oder die Wörter und drücken die linke Maustaste oder die Feuertaste.

SPIELABLAUF

Das Spiel NIGHTBREED folgt sehr eng der Handlung im Film. In einer bestimmten Reihenfolge müssen Orte erreicht und Handlungen ausgeführt werden - die richtige Reihenfolge müssen Sie selbst herausfinden. Im Folgenden finden Sie einige Hinweise zu den verschiedenen Spielabschnitten. Doch wie Sie die nötigen Erfolge bringen, bleibt Ihnen überlassen.

DIE STRAßENKARTE

Auf der Karte sind drei vorrangige Ziele:

DIE ANSTALT, DAS POLIZEIREVIER UND MIDIAN

Sie bewegen Ihr Fahrzeug durch die Anwahl eines Verbindungspunktes oder einer Kurve auf der Karte.

An verschiedenen Punkten der Karte gibt es Tankstellen, wo Sie Benzin bekommen und Ihr Fahrzeug reparieren lassen könne, sofern Sie Geld bei sich haben. Beim Auftanken des Fahrzeugs werden automatisch eventuelle Schäden an den Reifen und dem Tank behoben.

Wenn Sie auf eine Straßensperre der Polizei treffen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

A) Umkehren

B) Die Sperre rammen

Falls Sie umkehren, müssen Sie eine andere Strecke zu Ihrem Ziel finden.

Wenn Sie die Sperre rammen, riskieren Sie eine Festnahme und Beschädigungen an Ihrem Fahrzeug. Je öfter Sie Straßensperren durchbrechen, um so stärker sind die Schäden an Ihrem Fahrzeug und damit verringern sich auch die Chancen, spätere Sperren zu überwinden. Außerdem können Ihre Reifen und Ihr Tank durch Geschosse beschädigt werden.

DAS TOR ZU NEKROPOLIS

Hier haben Sie drei Optionen:

A) Den Friedhof betreten

B) Umsehen

C) Midian betreten

FLUCHT VOR PELOQUIN

Vielleicht treffen Sie auf Peloquin, einem Mitglied der Brut. Er ist grausam und hungrig. Für Ihn sind Sie ein gefundenes Fressen! Sie haben nur eine Möglichkeit ihm zu entkommen: Rennen Sie zum Ausgang, denn er kann Nekropolis nicht verlassen.

Dazu müssen Sie die Feuertaste immer dann drücken, wenn ein Arm vor Ihnen an seiner höchsten Position ist. So steigern Sie Ihre Geschwindigkeit und halten sich - hoffentlich - Peloquin vom Hals. Die Anzeige am oberen Bildschirmrand zeigt den Abstand zu Ihrem Verfolger an.

DIE MASKE

Die Maske ist ein Experte im Messerwerfen! In seinem Mantel versteckt er ein ausgesuchtes Sortiment von Messern, das jeden Schlachter erblassen lassen würde. Um zu überleben, müssen Sie seinen Messern ausweichen, bis er keine mehr hat.

MIDIAN

Midian ist ein unterirdischer Komplex von Tunneln und Schächten. Sie müssen bis zum Mittelpunkt von Midian vordringen, um den Aufenthaltsort von Baphomet zu finden.

In der linken oberen Ecke der Anzeige sehen Sie die Richtung und die Optionen für Flucht und Angriff. Auf der rechten Seite der Anzeige sehen Sie die von Ihnen befreiten Mitglieder der Brut.

Um sich in Midian zu bewegen, klicken Sie auf die vier Pfeile Vorwärts, Links, Rechts und Zurück. Sie sehen alles durch Boone's Augen und Vorwärts ist immer die Richtung, in die Boone sieht. Wenn Sie sich bewegen, blicken Sie auch in die neue Richtung. Um sich auf der Stelle zu drehen, klicken Sie auf die Pfeile im oder gegen den Uhrzeigersinn.

Sie treffen auf Ihrem Weg durch Midian verschiedene 'Freie Söhne' und Mitglieder der Brut.

Sie können auch die Schächte benutzen, in denen die Brut in tiefer oder höher gelegene Ebenen von Midian wechselt. Die Schächte sind aber auch eine Sicherheitseinrichtung, denn man kommt schnell nach unten, aber nur schwer wieder nach oben.

Im Innern von Midian sind die Berserker - wilde, unkontrollierbare Kreaturen, die eingesperrt sind und keinen Kontakt mit der Brut haben. Die Berserker müssen freigelassen werden - aber nur, wenn für die eigene Sicherheit gesorgt ist!

* Tip: Von diesem Abschnitt sollte man sich eine Karte anzufertigen.

DIE FREIEN SÖHNE

Sobald Sie einen der 'Freien Söhne' sehen, müssen Sie entweder davonlaufen, oder gegen ihn kämpfen. Zum Auswählen klicken Sie auf das Flucht- oder Angriffssymbol neben der Richtungsanzeige.
Wählen Sie die Flucht, laufen Sie blindlinks zurück durch Midian.
Beim Kampf gilt diese Steuerung:

RECHTS	NACH RECHTS
LINKS	NACH LINKS
FEUER	SCHLAGEN
FEUER/RECHTS	TRETEN
AUFWÄRTS	IM SPRUNG TRETEN

LASERGEWEHR

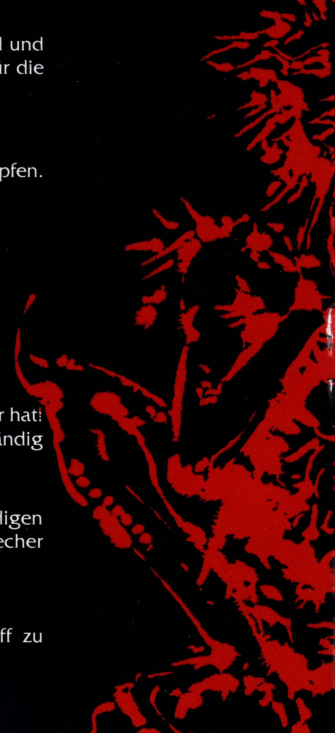
Wenn Sie einen kleinen, roten Punkt bemerken, wissen Sie, daß einer der 'Freien Söhne' Sie im Visier hat! Falls er Sie an der Stirn trifft, sterben Sie sofort! Darum müssen Sie flink sein und dem roten Punkt ständig ausweichen.

FLIEGENDE MANTA ROCHEN

Diese Kreaturen haben rasiermesserscharfe Zähne und bewachen die Gänge von Midian. Sie erledigen jeden Eindringling. Sie müssen springen oder sich ducken, um Angriffen zu entgehen. Diese Viecher geben nicht schnell auf! Benutzen Sie diese Steuerung:

AUFWÄRTS	SPRINGEN
ABWÄRTS	DUCKEN

* Tip: Gutes Zusammenspiel von Auge und Hand ist Voraussetzung, um einen Manta-Angriff zu überstehen.



DIE SCHÄCHTE

An den glatten Seitenwänden der Schächte gibt es an verschiedenen Stellen Absätze. Für die Mitglieder der Brut sind die Schächte kein Problem: Diese Verwandlungskünstler lösen sich buchstäblich in Rauch auf und schweben einfach nach oben. Die sportlicheren kennen die Positionen der Absätze genau, und schwingen sich von einem zum anderen nach oben. Doch für Sie, als einfacher Sterblicher, ist das um einiges schwerer!

Wenn Sie einen Schacht betreten, müssen Sie das andere Ende erreichen.

NACH UNTEN

Nach unten geht es einfach. Sie müssen sich einfach von Absatz zu Absatz nach unten fallenlassen.

NACH OBEN

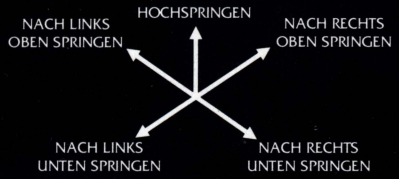
Sie müssen springen und entweder auf einem Absatz landen, oder sich mit den Händen festhalten und daran hochziehen. Sie dürfen nicht daran hängenbleiben, denn die Absätze zerbrechen dann, oder werden in die Wand eingezogen.

Versuchen Sie, nicht zu oft gegen die Wände zu prallen, da Ihr Körper nur eine gewisse Anzahl von Aufprallen aushält!

Benutzen Sie diese Steuerung:

LINKS	NACH LINKS KRIECHEN
RECHTS	NACH RECHTS KRIECHEN
ABWÄRTS	DUCKEN

Mit gedrückter Feuertaste:



* Tip: Wenn Sie nicht wissen, wo der nächste Absatz ist, springen Sie gerade nach oben und sehen Sie nach.
* Tip: Sie können sich von der Wand abprallen lassen, um auf schwer erreichbare Absätze zu gelangen.

NIGHTBREED

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Entwickelt und programmiert von Impact Software Development Ltd.
Deutsche Anleitung von Gunnar Binder
Clive Barker's Nightbreed ™ & © 1990 Morgan Creek Produktions
© 1990 Ocean Software Limited

NIGHTBREED INTERACTIVE MOVIE matrix protection

	-01-	-02-	-03-	-04-	-05-	-06-	-07-	-08-	-09-	-10-	-11-	-12-	-13-	-14-
01	IXHW	HFCQ	SBDX	LITL	TADW	ORUF	KLLZ	VZGE	OMRB	JGIV	NEPX	AGLU	JELO	QYUM
02	MZSV	LASZ	NRGF	OKAG	OIDP	JZSG	TVAK	HBMD	WCLD	LQOR	AXLC	OXGW	QVMY	QPTP
03	QAXL	JNFQ	ZQDO	HJNQ	WRIB	YMSP	CVGA	SFME	KPXW	YVPJ	AYOO	EJNA	CTDD	YCOO
04	UUPE	WUAX	ZJBI	JXKM	VFYY	MBLY	LJHG	ZYSJ	BWZT	YSTG	DETP	CVJP	MKRR	HMTE
05	DYSP	JLCI	EHQW	TKFV	MIIG	GPBW	IVZL	UDTK	GQES	ZZPU	XTRV	KKIV	PORJ	ENEX
06	ZTXT	NDYL	XEZB	UBWZ	AYOT	DEQH	JKZS	EREP	JILR	JSTZ	FQGJ	IHHZ	FJJI	KJNF
07	QZQE	KWRF	SFQA	WQJC	KWPN	ZSER	TUVL	OHSR	ZEQA	FVBB	HITM	VMQF	GOFJ	OOYV
08	XSNM	WTMU	LLJS	XZIK	OOIE	GEYS	VLAS	OEOS	SHBM	UVIW	NGNB	XZGT	TRFE	DXHW
09	VBOO	FOSO	KDTB	NWYM	ZTGM	ZBAA	YLAS	MCMZ	WNHS	DCNB	MDIC	DGLA	ZFMQ	VSHB
10	MUKX	BNWL	IENN	WYLO	AJZP	MUUX	OLVM	UKGL	TOAB	EMMT	ZXIN	YPPF	QSDT	COZM
11	MZTG	EPKE	LOIN	UEIE	EGWQ	FFNK	NJVR	RFUV	PZMY	PRSC	OTJN	RTDV	DSFU	FCVJ
12	TODQ	PLYO	BNWS	RTUJ	EEJX	MUJM	ZHVJ	LCIU	AHUI	QKXV	PJBT	AFPL	SHEP	OSME
13	NEIK	FMMZ	LCJE	YCMD	DBGR	RNBZ	MUPP	CVIT	LWOV	EAGM	VRYB	PJZT	KCQN	ADFD
14	ZPUX	TAFN	BMBR	FQSX	QMZU	QTDB	GCLZ	WFBZ	SYFW	GTGR	DZEB	DCUN	EHUP	ANCW
15	BFKY	JHIY	ODLP	KDCY	RAYP	UGLE	QHJK	ZSUI	IFSK	YVIM	ZWMM	UGLJ	QHBE	ZMYZ
16	VMYA	RVNW	MRRQ	SCPR	ZQZU	LPQD	ZWDL	SINP	CXUO	OFNX	PJAY	OOIN	DSAQ	EJKV
17	YIQJ	ZPXG	QPXE	HCQV	RSFM	EKPX	GPWI	TZRD	RAZR	EWHW	GVJR	EBVX	HWBU	ULCI
18	FHAN	GLWZ	OFHQ	JBLG	XMSX	CPIJ	BWJF	HGRK	RHMO	KZVQ	RUKL	LBOP	LJCE	ZXKM
19	VFIQ	PIPH	XRIZ	GFGT	SPOS	RBMI	WYXZ	LCJO	PKPB	VJMX	AIAU	JSWT	SNWB	OXUO
20	ZAKH	AJQM	HNVH	UDEK	JMUQ	PYWC	JRTX	XJWF	OQVD	FBRH	UEYG	GPXO	LCBS	XDCS